Contes, Légendes et Récits mythologiques

ENVOI N°5 AVRIL 2010

Les lieux imaginaires

Les hommes se sont toujours imaginés qu'il existait des lieux merveilleux d'où la souffrance, la maladie et la mort seraient exclues. L'idée d'un paradis d'avant la civilisation va de pair avec celle d'un paradis dans l'au-delà. La question de la réalité des lieux mythiques a autant animé nos ancêtres qu'il intéresse encore certains de nos contemporains en perpétuelle quête d'un éden perdu qu'il est possible de retrouver. Eldorado, nom que les conquistadors espagnols donnaient à une contrée fabuleuse, est d'ailleurs entré dans le langage courant pour désigner un pays chimérique où vivre serait très agréable. Les cités disparues font toujours l'objet de recherches et de fantasmes. La croyance à l'existence de mondes engloutis est probablement l'expression des angoisses humaines face à la destruction et à l'idée de disparaître un jour.

Monde bien réel mais aux lois et aux repères si différents des nôtres qu'il nous est difficile d'y reconnaître un univers connu, le lieu dans le conte est fantasmé.

Dans la mythologie, le lieu apparaît comme l'expression d'une organisation du monde. Au monde « d'En-Bas », véritable royaume des morts, s'oppose généralement le monde « d'En-Haut », où les dieux visibles ou invisibles veillent et interviennent sur le destin des hommes.

Mode d'emploi du projet départemental.

Chaque mois, si nous sommes en forme, vous recevrez un bulletin semblable à celui-ci. Pour connaître le thème de chacun, vous pouvez consulter le sommaire sur cette page.

Les bulletins contiennent des pistes de travail dans le domaine des Arts Visuels et de l'Education Musicale, à mettre en regard d'un travail en littérature.

Vous pourrez également retrouver ces dossiers sur le site du CPEM :

http://vincent.michelat.perso.sfr.fr/

Nous vous inviterons fréquemment à nous envoyer des productions de classes ou d'élèves que nous pourrons publier sur ce même site.

Sommaire des envois :

- Les personnages négatifs, novembre 2009
- Les personnages positifs et héroïques, décembre 2009.
- Les grandes aventures mythologiques, janvier 2010.
- Mythologies et références actuelles, février 2010.
- **Les lieux imaginaires, mars 2010.**
- Fables, avril 2010

Dans ce numéro :

Littérature : Lieux et mythologie 2

Littérature : Lieux dans les contes 5

Littérature : Pistes d'activités à mener en classe. 7

Arts Visuels, cycle 1. 11

Arts Visuels, cycle 2 13

Arts Visuels, cycle 3 13

Education Musicale, cycle 1 et 2, Le paysage sonore 15

Education Musicale, cycle 3, le sacre du printemps. 17

RECREATION 20

Littérature

Lieux et mythologies

L'organisation du monde

Le monde « d'En-Haut »

L'idée de l'existence d'un monde élevé d'où les dieux observent les hommes est commune à de nombreuses civilisations. Dans la mythologie grecque, la résidence des dieux se situe non pas dans un environnement céleste mais sur le mont Olympe, la plus haute montagne de Grèce. Culminant à 2917 mètres, son sommet reste très souvent caché aux mortels par les nuages. Les hommes peuvent ainsi s'imaginer que l'Olympe est un lieu de villégiature sur lequel les dieux ont élu domicile pour passer leur temps à festoyer et à contempler le monde.

La mer est partout

En Grèce, comme au Japon, il y a la mer. La mer est omniprésente : elle enserre de ses bras toutes les îles ; elle s'immisce dans les terres, elle porte des récifs, des hauts-fonds. Elle est bleue, elle brille, on la voit presque autant que le ciel.

La mer nourrit mais punit aussi les hommes.

Elle est la gardienne de lieux inconnus. Rien d'étonnant donc d'en faire la demeure d'un dieu : ce sera Poséidon pour les grecs et Wata-Tsu-Mi pour les japonais. Dans ces deux cultures, le dieu de la mer vit dans un palais au fond des océans.

La fascination pour ces lieux habités par des êtres fantastiques ne s'estompe pas avec la disparition de la culture antique. La présence de représentations de Poséidon, de Triton (dieu marin grec représenté comme un homme dont le corps se termine par une queue de poisson et souvent en train de souffler dans une conque) ou de sirènes à la proue des bateaux, perdure bien après l'Antiquité. Cette ornementation des navires ne se limite jamais à une simple visée esthétique ou décorative. On attribue à ces ornements une fonction protectrice. Cette croyance et ces pratiques perdureront jusqu'au XIXème siècle dans tous les pays d'Europe.

Mais il existe un autre monde, invisible mais auquel personne n'échappe. Le lieu du dernier voyage que les grecs nommaient le monde « d'En-Bas ».

Le monde « d'En-Bas »

Dans la mythologie grecque et romaine, les Enfers sont les lieux souterrains où descendent les âmes après la mort pour y être jugées, et pour recevoir le châtiment de leurs fautes ou la récompense de leurs bonnes actions. Ces lieux souterrains, situés à une profondeur incommensurable au-dessous de la Grèce et de l'Italie, s'étendaient jusqu'aux extrêmes confins du monde alors connu ; et, de même que la Terre était entourée par le fleuve océan, ils étaient circonscrits et bornés par le royaume de la nuit.

Les enfers se répartissaient en quatre régions : l'Erèbe, l'Enfer des méchants, le Tartare et les Champs-Elysées.

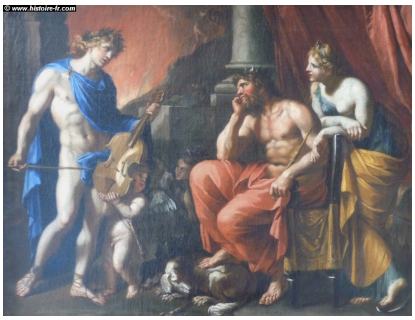
C'est dans l'Erèbe qu'erraient pendant cent ans les ombres infortunées dont les corps n'avaient pas reçu de sépultures.

L'Enfer des méchants était le lieu de toutes les expiations : c'est là que le crime subissait son juste châtiment, là enfin que se faisaient entendre les lamentations et les cris aigus de la douleur.

Le Tartare venait après cet Enfer : c'était la prison des dieux. C'est là qu'étaient enfermés les Titans, les Géants et les dieux anciens chassés de l'Olympe par les dieux régnants et victorieux.

Les Champs-Elysées formaient le séjour heureux des âmes vertueuses : il y régnait un éternel printemps. A l'ombre des bosquets embaumés, les âmes fortunées goûtaient le plus délicieux repos et jouissaient d'une jeunesse perpétuelle, sans inquiétude et sans douleur. On avait réuni dans les Champs-Elysées, tous les charmes et les plaisirs, comme on avait accumulé dans l'Enfer des coupables toutes les sortes de tourments.

Mais rassurez-vous ! Ils sont rares ceux qui parviennent aux Champs-Elysées. ! Juste quelques grands héros s'étant rendus agréables aux dieux, bénéficient du privilège de chanter et de danser au son de la lyre sous un soleil permanent.



Les actions de l'homme lors de sa vie sur Terre, jugées à sa mort et lui ouvrant les portes d'un lieu idyllique ou infernal, se retrouve dans toutes les civilisations. Mais, tandis qu'espaces infernaux
et édéniques sont réunis en un même lieu (le monde « d'En-Bas) dans les croyances grecques et romaines, ces espaces sont systématiquement opposés dans les croyances chrétiennes du Haut Moyen-Age. Pourtant, cette représentation d'un paradis céleste et d'un enfer au centre de la Terre, est rendue complexe pour les théologiens avec la redécouverte des philosophes grecs. La littérature rend compte de ce questionnement, que les poètes résolvent en développant le modèle des voies de Paradis. Le ciel est avant tout un accès dont la localisation n'est pas fixée.

L'opposition marquée entre espace céleste et infernal est aussi exploitée dans la mythologie nordique, où les deux ponts mythiques (Bïfrost et Gjallarbru) mènent pour l'un, au monde des dieux, et pour le second, de manière symétrique, au monde infernal.

Si l'imaginaire de l'Homme lui permet d'envisager un avenir dans l'au-delà, il n'en demeure pas moins à la recherche d'un bonheur terrestre. Pour cela, il fantasme des lieux ou des pays imaginaires, oubliés mais à redécouvrir, porteurs de tous les charmes et douceurs auxquels il aspire.

Pays et lieux mythiques

L'Atlantide

C'est un continent fabuleux que les Grecs situaient dans l'Atlantique sud. Sous le sceptre de Poséidon s'y seraient développées des cités riches et magnifiques, les habitants goûtant le bonheur de l'âge d'or.

L'Atlantide a-t-elle réellement existé ? S'est-elle, comme l'ont écrit les Anciens, effondrée à la suite d'un cataclysme dans les eaux de la mer ? Plusieurs géologues, tout en divergeant sur sa position géographique, s'en disent persuadés. Ainsi, le vulcanologue Haroun Tazieff situait ce pays non pas dans l'Atlantique, mais à l'emplacement de l'actuelle mer de Crète. Le volcan responsable du cataclysme serait le mont Théra, dans l'île de Santorin.

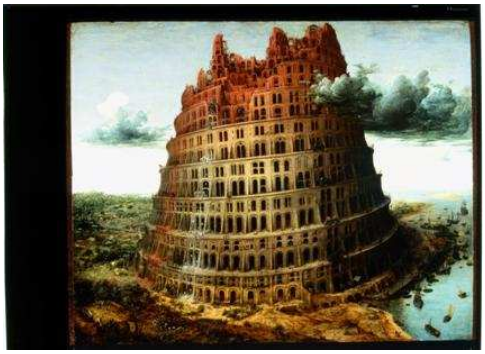
Le jardin d'Eden

Le jardin d'Eden était le paradis terrestre où selon la Bible, Dieu installa nos premiers parents Adam et Eve.

Il était planté « du côté de l'Orient. Dieu y fit germer du sol toutes sortes d'arbres agréables à la vue et dont les fruits étaient bons à manger. Un fleuve sortait d'Eden pour arroser le jardin ; il se divisait ensuite en quatre bras : … le troisième est celui qui coule à l'est de l'Assyrie (le Tigre), le quatrième est l'Euphrate. »

La Bible situe donc précisément l'Eden en Mésopotamie, et les historiens reconnaissent que le récit biblique « s'applique admirablement à la Mésopotamie, grand jardin (c'est le sens du mot Eden) que les hommes eurent à conquérir et à planter ».

LES LIEUX IMAGINAIRES

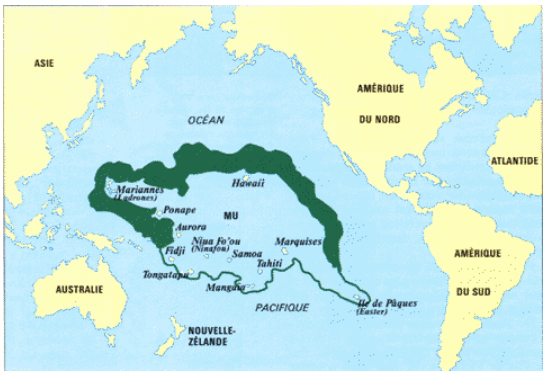


La tour de Babel

La Bible rapporte qu'après le déluge, les hommes décidèrent d'escalader le ciel et que, pour cela, ils construisirent une tour colossale, la tour de Babel. (La mythologie grecque raconte de même que les Titans, voulant s'emparer de l'Olympe, entassèrent l'un sur l'autre les monts Pélion et Ossa.)
La punition infligée à l'orgueil des humains consistera à brouiller les langages et à les rendre incompréhensibles les uns aux autres

Mu

Plusieurs textes indiens, mexicains et cambodgiens font référence à Mu. Continent perdu, on le situa d'abord dans l'Atlantique, puis dans le Pacifique, entre les îles Hawaï et les îles Fidji.
En 1885, l'abbé Brasseur de Bourbourg affirme avoir trouvé le nom de Mu dans le manuscrit Troano, un codex maya, mais ce sera surtout par l'écrivain occultiste James Churchward que sera diffusée l'idée de l'existence d'une société très avancée du nom de « Mu », qu'un phénomène naturel aurait fait disparaître. Décrit comme un pays sans montagnes, parsemé de rivières et de lacs, à la végétation luxuriante, où résidaient des tribus de gens beaux et doux, Mu, également nommé Némurie, représente une autre description d'un paradis mythique.



L'Eldorado

C'est un pays fabuleux, que les conquistadors espagnols situaient en Colombie. Ses villes étaient pavées d'or, ses édifices étaient en or, son roi était recouvert d'or. La légende venait d'une coutume qui voulait que le chef, chaque année, se rendît en barque auprès d'un lac sacré, le corps enduit de poudre d'or mêlée à de l'argile, et y déversât des offrandes d'un grand prix.
Le mythe eut la vie dure : il fallut que le gouvernement colombien, en 1965, déclarât les lieux « patrimoine culturel national » pour qu'ils échappent aux exactions d'insatiables chercheurs d'or.

La nécessité de faire vivre un lieu imaginaire n'est pas spécifique à la mythologie. C'est aussi un élément essentiel du conte. Mais tandis qu'à la question : « où l'action se situe-t-elle ? », nous répondons spontanément : « ailleurs, très loin », une étude des lieux dans le conte permet de percevoir une géographie pas si fantaisiste que cela, souvent située dans notre monde bien réel.

C'est l'étude de ces lieux, expression de la représentation des mesures, des limites, à l'aune de l'humain, que nous allons mener maintenant.

Lieux dans les contes

Pays proche ?

Les formules traditionnelles " Il était une fois… ", " Au temps jadis… ", placent le conte dans un passé imprécis, aux contours mal définis, hors du temps vécu, du temps historique. Contrée lointaine et fictive, le pays des contes de fées est aussi un monde familier, avec ses villages dominés par le château seigneurial (*Le Chat botté*) et ses forêts profondes (*Le Petit Poucet*), ses masures où vivent de pauvres gens (*Hänsel et Gretel*), ses fontaines et ses rivières auxquelles la tradition populaire attribue un caractère enchanté (*Les Fées*). Autant de repères qui permettent de situer le conte dans un espace connu. Le héros quitte un lieu clos pour aller faire sa vie et construire son identité. L'espace du conte se dédouble alors en lieux ouverts que le héros doit parcourir pour, en fin de conte, mieux se retrouver : c'est "le vaste monde" que courent les héros des *Contes* de Grimm *(Les Deux Frères, Le Vaillant Petit Tailleur),* où pays inventé, réel et affectif se mêlent pour mieux les égarer.

Le foyer, lieu de départ

Un jour, le héros du conte de fées doit quitter le foyer familial pour partir à la recherche de son identité. Cellule protectrice – comme le palais du fond des océans de la Petite Sirène – ou espace d'emprisonnement – comme la maison familiale de Cendrillon –, le foyer est un lieu clos que le héros doit abandonner de façon volontaire ou forcée, chassé par ses parents (Petit Poucet) ou au contraire après y avoir été maintenu contre son gré (Cendrillon, Peau-d'Âne).

C'est la première étape, obligatoire, des pérégrinations du héros, et la condition même du récit.

Peau d'Âne s'enfuit du domicile familial afin d'éviter les assauts incestueux de son père. Les parents du Petit Poucet préfèrent abandonner leurs enfants dans la forêt plutôt que d'assister à leur mort lente mais inéluctable. Le cas de Cendrillon, maintenue contre son gré au centre même du foyer, près de l'âtre, dans les cendres, ne fait que conforter cette hypothèse. Mais ici le départ du foyer familial ne peut s'effectuer que contre le vœu des parents. De même, Blanche-Neige, enfermée par sa marâtre dans le château de son père, doit, pour recouvrer son identité, affronter les dangers du vaste monde sylvestre et prouver son bon cœur en se mettant au service des sept nains.

L'espace familial est un espace d'enfermement et de labeur routinier. L'espace extérieur, tout au contraire, est le lieu certes de l'épreuve, mais surtout de l'accomplissement de soi.

La forêt, lieu de tous les dangers

Lieu ouvert, sombre et dense, qui inspire la crainte et l'effroi, peuplé d'animaux cruels (loups) et d'êtres barbares qui se repaissent de chair fraîche (ogres), la forêt brouille tous les repères du héros ainsi que ceux du lecteur-auditeur qui retrouve ses terreurs enfantines.

En effet, la forêt renferme bien des pièges, sous la forme d'un asile trompeur comme cette maison de pain d'épices sur laquelle se précipitent Hänsel et Gretel mourant de faim, sans entendre la petite voix de la sorcière qui les prévient, sur le mode de la ritournelle enfantine : "*Grigno, grigno, grignoton / Qui grignote ma maison ?* "

De même, Blanche-Neige trouve refuge dans la maison des sept nains, mais il s'agit d'un asile factice où sa marâtre a tôt fait de la retrouver.

D'autre part, la forêt, rarement décrite, est aussi un lieu d'initiation. C'est en la traversant que Blondine échappe au cruel magicien de la forêt des Lilas pour trouver refuge auprès de Bonne-Biche et de Beau-Minon (Comtesse de Ségur). Le Petit Poucet, vainqueur par deux fois des pièges de la forêt, en sort grandi et transformé, si non en taille du moins en maturité.

Une nouvelle fois, le héros ne triomphe de l'épreuve que lorsqu'il en sort, c'est-à-dire lorsqu'il trouve le moyen de franchir cet espace faussement accueillant ou franchement hostile.

À l'image du mythe Thésée et le Minotaure, la forêt comme le labyrinthe représentent l'enjeu d'une épreuve initiatique, constituée d'épreuves dont le héros sort grandi. Enjeu d'une épreuve funeste ou initiatique, la forêt représente la part obscure du moi, celle du désir et des angoisses. Le fond du bois est le symbole de la descente dans les profondeurs de l'inconscient. Le but du voyage n'est donc pas la forêt elle-même, mais son au-delà, on ne fait que la traverser.

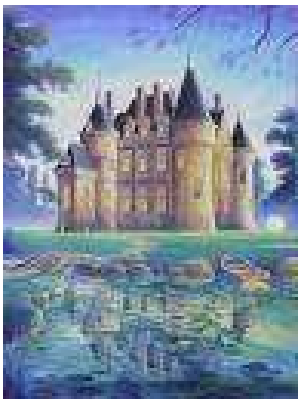
LES LIEUX IMAGINAIRES

Le château, lieu de la réussite du héros

Le château, preuve matérielle de la réussite du héros, est un lieu préservé du monde extérieur, un lieu de sécurité, signe de la complète transfiguration du héros et de son ascension sociale : c'est le cas pour le château de l'ogre acquis bien rapidement par le faux Marquis de Carabas grâce aux ruses du Chat botté.

Au-delà de la consécration sociale et de la récompense accordée à la suite des épreuves surmontées victorieusement, le château symbolise le lieu de l'accomplissement définitif. Cendrillon, Peau-d'Âne, Blanche-Neige, la Belle au Bois Dormant, sont récompensées de leur vertu et reçoivent en même temps fortune, gloire et époux dans l'espace consacré du château.

Mais le château peut aussi se révéler maléfique, pour ceux qui brûlent de le connaître de fond en comble. C'est le cas de la Belle au Bois Dormant qui, en parcourant le château familial, découvre une vieille fileuse oubliée au fond d'un grenier : négligeant toute prudence, elle se saisit de la quenouille et s'endort pour un sommeil de cent ans. C'est aussi le cas de la femme trop curieuse de Barbe-Bleue qui pénètre dans la chambre interdite, en dépit des menaces proférées par son maléfique et terrifiant époux.



La fontaine, lieu des rencontres

Lieu d'ombre et d'eau, la fontaine est le lieu des rencontres inattendues et de l'apparition des fées.

Si les lieux ont des fonctions symboliques très clairement repérables, cependant, en même temps, ils sont mouvants. Ils sont souvent marqués par la dualité dans la mesure où les plus antithétiques communiquent : château/masure, fond du bois/fontaine. A chaque personnage de savoir reconnaître et d'accepter cette ambiguïté des choses.

Conclusion

Contrairement au conte, le mythe évoque un autre monde qui s'oppose au monde réel. Il constitue une fuite, un échappatoire, un refuge, un refuge créé, façonné par l'esprit humain mécontent du visible ou désireux de le déchiffrer et de l'expliquer. Toutefois, malgré sa volonté d'aller au-delà des apparences, le mythe n'est-il pas contraint comme le conte, d'emprunter au réel, de lui rester fidèle à travers toutes les trahisons qu'il lui fait subir, à travers les idéalisations ou les diabolisations ?

Pistes d'activités à mener en classe

Activité que l'on peut mener en cycle 2

Repérer les caractéristiques du monde du conte : les lieux
Niveau : CP/CE1
Ce travail sera mené à partir du conte : Le Petit Poucet. Il sera nécessaire de lire préalablement ce conte dans son intégralité.

La première séance consiste à rechercher tous les lieux du récit.
→ Travail oral collectif : rechercher et nommer les différents lieux du conte.
→ Lister ces lieux (les CE1 peuvent recopier cette liste) :
● la maison ● le chemin ● la forêt ● la maison de l'ogre ●le château ● la montagne
● le ruisseau ● le fleuve

La deuxième séance consiste à rechercher avec les CE1, en vocabulaire, les différents verbes d'action associés à ces lieux dans le conte : sauter, traverser, entrer, s'enfuir… .

Une démarche similaire à partir des objets du conte ayant une incidence sur les personnages (cailloux, miettes de pain, le grand couteau …) et leurs actions pourra être menée.

On pourra ensuite associer des illustrations, des lieux et des objets pour faire reformuler l'épisode correspondant.

En prolongement de ce travail sur les lieux et les objets, il est possible de mener une comparaison avec le conte détourné : Le Petit Poussé, lorsqu'il aura été lu.

Activité que l'on peut mener en fin de cycle 2 et au cycle 3

Série de jeux de créativité orale autour du conte (qui pourront déboucher sur des activités de production écrite)

1) Les formulettes

Les contes et notamment ceux de Perrault sont marqués par la présence de formulettes :
« Tire la chevillette, la bobinette cherra. » (Le petit chaperon rouge).
« Je ne vois rien que le soleil qui poudroie et l'herbe qui verdoie. » (La Barbe-Bleue).

L'activité consiste à en inventer d'autres qui se rapportent directement aux lieux dans les contes.
Pour cela, utilisons comme point de départ une fabulette très connue d'un auteur franc-comtois, Marcel Aymé :

« Promenons-nous dans les bois
Pendant que le loup n'y est pas
Si le loup y était
Il nous mangerait. »
(Les contes bleus du chat perché ; Marcel Aymé)

Il suffit de trouver d'autres rimes (bois/aboie) ou d'autres personnages et bien entendu d'autres lieux :
« Promenons-nous à Paris
Pendant que l'ogre est parti
Quand il reviendra
Il nous mangera. »

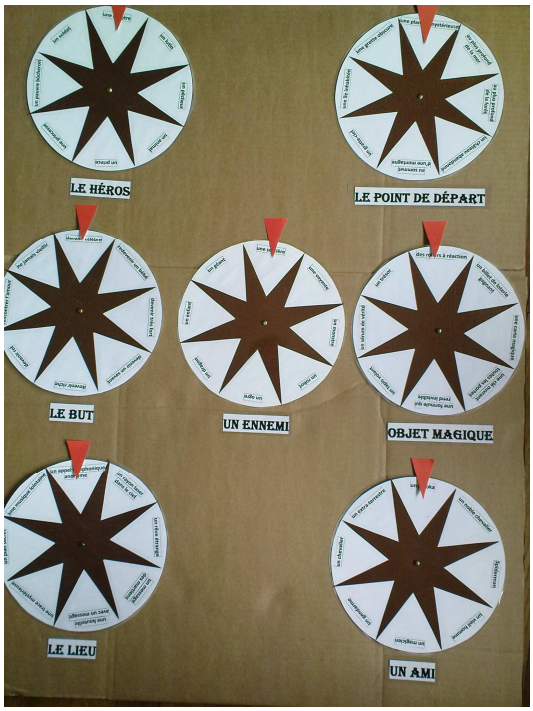
« Promenons-nous dans le pré
La sorcière n'est pas passée
Quand elle passera
Elle nous punira. »

2) Contes défaits

Ce jeu imaginatif peut être pratiqué aux cycles 2 et 3. Il s'agit de faire dérailler une histoire en introduisant des éléments

intrus qui modifient le récit.
Une condition indispensable à la réussite d'un tel jeu avec les élèves est qu'ils connaissent la véritable histoire et qu'ils soient suffisamment imprégnés de sa trame structurelle. Une fois que l'élément intrus est donné, il suffit de trouver le début de l'histoire et d'amener les élèves à imaginer la suite.
Par exemple, dans Le Petit Chaperon rouge, donner les cinq mots suivants : « petite fille, bois, fleurs, loup, grand-mère » ; un sixième mot, ici un lieu : « château », viendra casser la série et faire dérailler l'histoire. Aux élèves d'imaginer la suite.

3) **La petite fabrique de contes**



Afin de mettre en œuvre l'imaginaire des enfants et de développer la compétence narrative indispensable à la production et à l'écriture des contes, il est possible de proposer une machine à fabriquer des contes. Celle-ci doit permettre de combiner les sphères d'action des personnages et les actants en un schéma narratif pour qu'il y ait récit. Le lieu n'est pas un actant mais il permet la structuration du schéma narratif. Il localise l'action dans ce jeu qui nécessite sept disques représentant chacun une catégorie.

Catégories :

Le héros
- un lutin
- un soldat
- un pêcheur
- un pauvre bûcheron
- une princesse
- un prince
- un animal
- une bergère

Le point de départ
- une musique lointaine
- un rêve étrange
- un message des Martiens
- un rayon laser dans le ciel
- un appel téléphonique anonyme
- un plan secret
- une bouteille avec un message
- une trace mystérieuse

Le but
- devenir riche
- devenir un savant
- devenir très fort
- redevenir un bébé
- devenir célèbre
- ne jamais vieillir
- rencontrer l'amour
- devenir roi

Le lieu
- au sommet d'une montagne
- une île inhabitée
- une grotte obscure
- au plus profond de la forêt
- une planète mystérieuse
- au plus profond de la mer
- un gratte-ciel
- un château abandonné

Un ennemi

- une voyante
- un dragon
- un monstre
- un ogre
- un géant
- une sorcière
- un robot
- un enfant

Un ami

- un vieil homme
- un magicien
- Spiderman
- un noble chevalier
- un gendarme
- un chevalier
- un judoka
- un extra-terrestre

L'objet magique

- une formule qui rend invisible
- un sérum de vérité
- un trésor
- un tapis volant
- des rollers à réaction
- une carte magique
- un billet de loterie gagnant
- une clé ouvrant toutes les portes

Règle du jeu

On choisit un élément dans chacun des disques en le faisant tourner, selon les suggestions des élèves. On obtient alors une série de sept éléments. Les éléments indispensables à la création d'un conte sont ainsi donnés. Ils devront apparaître dans le récit oral auquel participent tous les élèves de la classe. Le maître doit particulièrement veiller à la construction cohérente de la narration. Le texte est transcrit au tableau à partir de ce premier jet, puis retravaillé en fonction de la grille d'analyse suivante :

Situation dans le récit	Connecteurs	Moment durant lequel « apparaissent » nos sept éléments	Idées essentielles
Situation initiale négative	Exemple : *Il était une fois*		
Déclenchement	Exemple : *un soir*		
Sanction	Exemple : *Et*		
Situation finale positive	Exemple : *Désormais*		

L'enseignant doit aussi veiller au bon usage des temps des verbes, de la syntaxe et de l'orthographe.

Cette activité peut être menée individuellement. Chaque élève choisit ses éléments de conte selon la même procédure. On pourra alors lui proposer de mener une écriture rédactionnelle ou de présenter oralement son conte aux autres élèves, selon le niveau de la classe.

4) Créer des contes avec des cartes à jouer

Comme nous l'avons proposé pour la fabrique de contes, il est possible de proposer aux élèves sept catégories présentées ici sous forme de cartes à jouer et symbolisées chacune par une couleur. On peut donc retrouver : le héros, le point de départ, le but, le lieu, un ennemi, un ami, l'objet magique.

Bien entendu, si un travail a déjà été mené à partir de « la petite fabrique de contes », il est possible de complexifier la tâche en proposant neuf séries de huit figures : 1. les héros, 2. les désirs et les manques du héros, 3. les conseillers du héros, 4. les alliés du héros, 5. les lieux où se déroule l'histoire, 6. les ennemis du héros, 7. les défaites, 8. les victoires, 9. les bonheurs et les triomphes.

Il est très important de découvrir les cartes d'abord collectivement pour se familiariser avec elles. Il est essentiel de ne pas se servir des cartes tant que les élèves n'ont pas été suffisamment imprégnés par les contes et qu'ils n'ont pas en tête le schéma narratif.

Cette proposition n'est pas exhaustive. Les cartes à jouer permettent de nombreuses approches que l'enseignant peut faire évoluer en fonction de ses attentes.

5) Créer des contes avec des dés

Une approche similaire à celle proposée dans « la petite fabrique de contes » ou dans la réalisation de contes à l'aide de cartes est envisageable en utilisant des dés.

6) Activité d'écriture

On peut aussi proposer à des élèves de cycle 3 de décrire une photographie en soumettant le questionnement suivant :

- Quels sont les différents éléments qui composent ce paysage ?
- Que voit-on au premier plan ? au second plan ? à l'arrière-plan ?
- Essaie maintenant de décrire ce paysage en organisant les différents éléments qui le composent.

Dans le cas d'une pédagogie différenciée, il est possible de proposer aux élèves en difficulté quelques connecteurs et du vocabulaire propre au paysage à décrire.

7) Autre piste

→ Sur une copie du texte de L'arbre qui chante, on peut demander aux élèves de surligner en bleu la description de la maison, en vert, la description de la forêt et en rouge, la description du chemin.

→ On peut aussi proposer un récit et demander aux élèves de repérer les lieux de l'histoire puis de s'interroger sur leur importance dans le récit. Puis ils peuvent établir un tri en listant uniquement les lieux importants. Ils devront alors justifier leurs choix.

Dans une activité d'écriture, on pourra leur demander de modifier les lieux du récit.

→ À partir de contes de fées étudiés en classe, on peut envisager d'approfondir un thème. Dans Le petit Poucet, la plus grande partie de l'histoire se passe dans la forêt. C'est également dans la forêt que le petit Chaperon rouge rencontre le loup. La Belle au Bois Dormant demeure dans un château, et c'est aussi dans un château que vit l'ogre du Chat botté.

A l'aide d'un corpus, les élèves devront analyser puis déduire les caractéristiques des principaux lieux dans ces contes de fées. Par exemple, on peut leur demander d'extraire le lexique se rapportant au château (recherche des synonymes et des termes proches). Ils peuvent ainsi trouver des synonymes comme *fort, forteresse, palais, manoir* et des termes proches comme *donjon, muraille, tour, tourelle.*

Puis, à partir de ce vocabulaire, on cherche à caractériser le château. Il se caractérise d'abord par ses différents lieux ; les chambres d'abord, souvent nombreuses : « *montant de chambre en chambre* », « *il alla dans toutes les chambres du château les unes après les autres …* », mais aussi le donjon (« *il alla jusqu'à un haut donjon* »), les « *tours* », « *l'office* », « *les appartements* » et l'extérieur : le pont-levis du marquis de Carabas, la cour et la basse-cour, les jardins et notamment leurs arbres et leurs « *avenues* » (arbres touffus du château de la Belle au bois dormant).

On peut aussi percevoir et travailler sur une particularité du château qui est son pouvoir d'attraction : le Prince de la Belle au Bois Dormant, malgré les inquiétantes rumeurs qui courent au sujet du château, « *marche vers le château qu'il voyait au bout d'une grande avenue où il entra* » ; le roi du Chat botté « *qui vit en passant le château de l'Ogre, voulut entrer dedans* ».

Enfin, le château peut aussi devenir prison. On le sait pour Peau d'Ane, mais aussi dans une certaine mesure pour La barbe bleue.

Une étude similaire sur les autres lieux pourra être menée, et notamment la forêt, endroit peu rassurant mais vers lequel on s'enfuit pour en ressortir transformé par les épreuves dont le héros a triomphé.

Arts visuels

Je vous propose ce mois-ci de partir explorer de nouveaux territoires. Mythes, contes et légendes vont devenir prétexte à explorations, découvertes, inventions de mondes inconnus.
On pourra partir à la recherche de cités perdues, comme l'Atlantide, ou tenter de retrouver le jardin d'Eden et la Tour de Babel. On pourra inventer une civilisation perdue, comme celle du continent Mu, ou reconstituer un pays imaginaire comme l'Eldorado.

Les pistes varieront en fonction des cycles, la forêt pour les plus jeunes, fontaines et châteaux revisités pour les élèves de cycle II et pays imaginaire pour les plus grands.

Au cycle I

C'est la forêt qui va attirer notre attention, lieu de tous les dangers, peuplée d'animaux cruels ou étranges, elle est présente dans bon nombre de contes. Elle pourra faire l'objet d'un travail sur les arbres.

Au cycle 1, c'est l'expérimentation d'outils, gestes, médiums et supports qui prévaut. Aussi on se servira de tous les travaux exécutés, soit comme des fonds sur lesquels on dessinera des arbres, soit comme « matière première » pour créer des arbres par découpage ou déchirage puis collage.

Toutes les productions pourront être retravaillées ou complétées par un travail de graphisme : cerne noir, un cadre, des jeux de hachures, utilisation d'un répertoire graphique pour dessiner les feuilles ou l'écorce des troncs…

La mise en valeur prendra ici toute son ampleur, d'elle dépendra le rendu de votre production, Au final ce sont les grands formats, sous forme de fresques ou de frises, qui rendront le mieux compte de l'aspect de la forêt que l'on veut donner : forêt dense, sombre ou clairsemée. N'hésitez pas à juxtaposer, superposer, amalgamer, évider des formes, encadrer, déchirer les bords...

supports	médiums	outils	gestes
Papiers : - Papier dessin - Papier glacé - Papier Kraft - Papier journal - Papier granuleux Cartes routières Cartes d'atlas Papier à musique Partitions musicales Carton ondulé Tissus Aluminium Argile Plastiques Bois Varier la taille et la forme des supports	**Peinture** : acrylique Aquarelle Pastels secs et gras Stylo Crayon de papier (varier la dureté de la mine) Encres Brou de noix Cires colorées Fusains Charbon Feutres Fil de fer	Pinceau Spatule Balai Brosse Rouleau Eponge Peigne Râteau Couteau Fourchette Carton Petite voiture Main Doigt Tampons variés Paille Papier chiffonné Papier à bulles Billes Balle Ballon	Gratter Frotter Graver Etaler Tapoter Faire rouler Souffler Verser Déposer Gicler Faire couler Froisser Griffer Balayer Secouer Ecraser Frapper Presser Malaxer Taper Appuyer Gratouiller Pincer

CONTES, LÉGENDES ET RÉCITS MYTHOLOGIQUES

Voici maintenant quelques exemples d'activités pour travailler spécifiquement le **geste** et des références à des artistes dont les œuvres donnent un rendu qui pourra être comparé à celui obtenu par les enfants.

Geste	Descriptif activité
souffler	Verser une bonne quantité de produit vaisselle dans un verre d'encre colorée et utiliser ce mélange pour faire des bulles à l'aide d'un outil approprié (jeu d'enfant « tube à bulles ») Déposer quelques gouttes d'encre au centre du support puis souffler sur les taches à l'aide d'une paille afin de provoquer des "coulures soufflées"
tapoter	Mettre à disposition de chaque enfant deux couleurs primaires dans des bacs, faire tremper le bout des doigts d'une main dans une couleur et de l'autre main dans l'autre couleur. Tapoter ensuite le support avec pour intention d'en recouvrir toute la surface. Déposer quelques gouttes de peinture de couleurs différentes au centre du support puis tapoter avec les doigts directement sur la peinture pour recouvrir le support *Sam Francis, de Kooning, Pollock**
griffer	Recouvrir le support de gouache épaisse et à l'aide d'un objet (fourchette en plastique, bâtonnet, râteau…) griffer la peinture fraîche avec une intention de forme ou non *Paul Klee, Jean Messagier**
rouler	Placer une feuille au fond d'une boite, déposer quelques gouttes de peinture sur le support et faire rouler des billes d'un bord à l'autre. Tremper les roues d'une petite voiture dans de la peinture et la faire rouler sur le support dans tous les sens. Sur un support de très grande surface, déposer de larges taches de peinture et faire rouler des balles et des ballons. *Pollock, Georges Mathieu**
froisser	Froisser une feuille de papier de soie, la déplier, la coller sur un support rigide puis frotter avec du pastel gras (craie couchée) sur la surface obtenue. Les creux et les bosses donnent des effets de lumière et d'ombre, des effets de matière. Froisser du papier en boule et l'utiliser comme outil pour déposer de la peinture (le geste utile : tapoter) *Simon Hantai**
taper	Froisser du papier en boule, tremper la boule dans de la peinture et la déposer sur le support en tapant. On obtient des effets de matière : marbrures, réseau de lignes plus ou moins serrées. Tremper une éponge dans de la peinture et réaliser le même type de travail. Tremper ses mains dans la peinture et taper sur le support
gratter	Afin de différencier "griffer" de "gratter" on jouera sur la matière support. Ici pour vraiment gratter on travaillera plus volontiers dans des matières épaisses comme de l'enduit, de la terre, du sable mouillé ou de la peinture épaisse sèche (carton à gratter). Le support devra être épais, les outils seront variés (couteau à peindre, fourchette, brosse dure, outil pointu) *Jean Dubuffet, Jean Fautrier, Antoni Tapiès**
presser, appuyer	Travailler avec des tampons, réaliser des empreintes avec des objets très variés. On pourra aussi faire de la légumogravure, pomme de terre, moitié de pomme, champignon… *Claude Viallat**
malaxer	Malaxer de la terre, de la pâte à modeler, de la pâte à sel, de la pâte à tarte. De cette matière malaxée extraire une forme et garder la trace du geste *Ousmane Sow, de Kooning**
pincer	Pincer pour déchirer : déchirer des bandes de papier et réaliser une composition plastique Pincer pour marquer un pli : réaliser des pliages *Jacques Villeglé**
secouer	Déployer de grandes feuilles blanches au sol, tremper le pinceau dans la peinture et venir le secouer au-dessus du support. Le geste pourra être ample ou au contraire timide *Pollock, Sam Francis**

* Vous trouverez facilement, en tapant sur un moteur de recherche, des images des œuvres des artistes cités en italique. Ces images pourront faire l'objet d'une séance d'observation et comparaison avec les productions des enfants. Ces moments sont importants car ils permettent d'affiner le regard et d'enrichir le vocabulaire des couleurs, des formes et de l'organisation spatiale.

Cycle II

On pourra aisément poursuivre le travail sur la forêt au cycle II : expérimentations, compositions plastiques et mise en valeur.

Mais d'autres lieux cités de façon récurrente dans les contes, comme les fontaines et les châteaux, pourront attirer notre attention.
En ville, à Belfort comme ailleurs, et dans les villages environnants, il existe encore des fontaines ou des lavoirs. Partir à leur découverte, chercher leur origine, leur fonction, hier et aujourd'hui, observer leur forme, leur mode de construction, les matériaux de construction utilisés, le lieu d'implantation, c'est s'inscrire dans la démarche patrimoniale et entrer simplement dans l'architecture. Photographie et dessin in situ serviront à garder en mémoire les lieux visités et étudiés.

Les photographies de fontaines ou de lavoirs seront ensuite un support pour un travail spécifique aux arts visuels.
- Imprimer les photos en N&B et les agrandir si possible jusqu'au format A3
- Appliquer l'opération plastique **transformer**

⇒ par ajout de couleurs, en référence à un conte ou non mais toujours pour apporter une touche féérique au lieu
⇒ par ajout par le dessin de personnages cités dans le conte
⇒ par ajout par des personnages du contes qu'on aura photocopiés, découpés et qu'on collera

- **La mise en valeur** ici, par le caractère féérique, revêt une importance particulière et pourra donner lieu à un autre travail.

⇒ Recherche sur les cadres au musée par exemple
⇒ Réalisation de cadres « riches » : graphismes avec feutre doré ou argenté, collage d'éléments donnant du relief et peinture dorée, utilisation de carton ondulé doré ou argenté, utilisation de papiers cadeaux appropriés, de papier métallisé…

Les châteaux ne manquent pas non plus ! Voilà ici une belle occasion de faire découvrir aux enfants les châteaux de la Loire, le château d'Ussé qui est celui de « La Belle au Bois dormant », et les châteaux de Louis II de Bavière. Faire une observation attentive, une description précise et une comparaison avec d'autres bâtisses permettra d'entrer dans l'architecture, d'enrichir le vocabulaire et de distinguer les différents types d'habitat. De plus cette phase de travail conditionnera le réussite de l'atelier que je vous propose ensuite.

Là encore nous appliquerons l'opération plastique **transformer**.
- Prendre une photographie de la façade principale de l'école
- Imprimer et agrandir en format A3
- Transformer

⇒ par le dessin : ajout d'éléments architecturaux découverts lors de la phase de travail précédente (tours, créneaux, tours de fenêtres, portes monumentales…)
⇒ par collage d'éléments découpés et collés : photocopier en N&B des photos de châteaux agrandies pour avoir un réservoirs d'éléments architecturaux à découper

- La mise en valeur se fera comme précédemment

Au cycle III

Avec des élèves de cycle III je veux vous entrainer vers **l'invention d'un pays imaginaire** :
- population : physionomie des habitants
- lieu de vie
- habitat
- plan, carte du pays
- monde végétal et animal

1. La population

Deux possibilités comme point de départ
- démarrer une histoire dans un lieu inconnu et imaginer la population y vivant
- partir d'un personnage existant dans un récit dont on ne connaît pas l'apparence (les noms des héros de la mythologie se prêtent bien à ce genre de jeu), dans ce cas la seule évocation du nom est le point de départ

Le travail à l'oral est une fois encore essentiel pour démarrer l'activité et faire évoluer cette population imaginaire. La prise de notes est ici indispensable (elle pourra se faire sur une affiche amendable par exemple).

Les étapes

⇒ Dessin au trait d'un habitant
⇒ Ajout de couleurs
⇒ Réalisation en volume : avec objets de récupération, papier, carton, pâte durcissant, colle, fil de fer…
⇒ Pour finir donner une unité plastique aux personnages afin que l'on comprenne qu'ils appartiennent à un même groupe

⇒ Photographier sous plusieurs angles les personnages

2. Le lieu de vie : intégrer les personnages dans un paysage

Définir le lieu de vie : forêt, montagne, désert, marais, jardin, rivière, ...

⇒ Chercher des images ou prendre des photos de lieux réels (c'est aussi l'occasion de partir explorer les alentours de l'école)

⇒ Intégrer les personnages à la photo

À cette occasion l'outil informatique pourra avantageusement être utilisé. A défaut, c'est manuellement par découpage et collage que l'on procédera.

3. L'habitat

On fera une étude des différents types d'habitats

⇒ De la maison au château

⇒ Habitat traditionnel : bois, terre crue…

⇒ Habitat nomade

⇒ Habitat individuel et collectif

⇒ Habitat lacustre

⇒ Cabanes

⇒ Habitat imaginaire : dans l'espace, sous-marin…

⇒ Habitat des contes et des mythes

Les réalisations ou projets d'architectes contemporains pourront aussi donner des idées

⇒ Jean Nouvel : on lui doit la transformation du **théâtre Granit à Belfort** ou le musée du quai Branly à Paris

⇒ Santiago Calatrava : on lui doit l'aérogare de Lyon St Exupéry ou l'opéra de Valence et bien d'autres ouvrages pouvant souvent être assimilés à de la sculpture

Avec les élèves on fabriquera des habitats en lien avec l'environnement défini pour y faire vivre la population imaginée.

⇒ Choisir des matériaux selon le lieu de vie : paille, bois, terre, plastique, carton, textile, métal, laine, ficelle, argile…

⇒ Construire : réaliser une armature et l'habiller paraît le plus facile

⇒ Associer les différentes unités d'habitation selon une règle préalablement établie : de façon linéaire, circulaire ou étagée

⇒ Prendre des photos pour réaliser des montages : lieu de vie, habitat, population

4. Plan, carte

Pour parfaire l'image de ce pays imaginaire on pourra en construire le plan et même une vraie fausse carte. Des auteurs comme Tolkien accompagnent leurs récits de la carte du monde dans lequel ils se déroulent, on peut voir également la carte des peurs dans l'album « Le grand livre des peurs ».

Toutes les études de cartes menées en géographie seront ici très utiles !

⇒ code de couleurs

⇒ Légende

⇒ Éléments devant figurer : rivières, montagnes, etc…

La carte pourra évoluer tout au long du récit si celui-ci est inventé par les enfants

Il sera possible d'envisager une grande variété de moyens plastiques

⇒ Vieillissement du support : utilisation de thé, café, brou de noix

⇒ **Isoler** des fragments de cartes ou de photocopies extraites de gravures anciennes et les **associer** pour créer une nouvelle carte

⇒ Utilisation de médiums variés : encre de Chine, encres colorées, aquarelles, feutres très fin, crayons de papier de duretés différentes, outil informatique…

⇒ **Transformation** à partir d'une photographie pouvant suggérer une vue aérienne (traces dans le sable, ou dans la terre, empreintes, écorce, papier chiffonné déplié, tissu chiffonné…).

Photocopier l'image en l'agrandissant et travailler sur transparents successifs pour délimiter des zones, appliquer des couleurs, positionner les noms et les différentes indications devant figurer sur une carte.

5. Monde animal et végétal

Pour finir on pourra aussi inventer le monde animal et végétal de ce pays imaginaire.

Sous la forme de dessin d'observation, comme une page d'encyclopédie, les différentes espèces seront présentées. On laissera libre place à l'imagination tant au niveau des formes qu'à celui des couleurs.

Education Musicale

I. CYCL ES 1 et 2 : Le paysage sonore.

C'est avant tout, au cours des moments d'Education Musicale qu'on apprend à écouter. On sait toute l'importance que la maîtrise de cette compétence revêt à l'école ! Or travailler l'écoute sur des extraits musicaux, avec des petits, est parfois complexe, tant les plans sonores sont divers et riches. On pourra donc aisément proposer des séances d'écoute autour de ce qu'on appellera un « PAYSAGE SONORE ». Si un paysage se décrit visuellement, il peut aussi l'être de manière sonore. Faites l'expérience : « Fermez les yeux. Premier plan sonore, des cigales chantent à tue-tête, dans le lointain, on entend un avion qui s'approche, bruit sourd, mat et grave, c'est un long courrier qui vole haut dans le ciel. On entend également le vent qui souffle dans les arbres et fait craquer de temps à autre les branches de ceux-ci. Soudain, on entend le gravier crisser et les pas d'une personne s'approchant. » Sans vous le dire, vous vous êtes sans doute imaginer sur un sentier de Provence, en plein été, le vent caressant les oliviers sur le bord du chemin. Le paysage se décrit donc bien par son ambiance sonore. Le compositeur Canadien Schäfer, né en 1933, ira plus loin et définira « le paysage sonore » (soundscape en anglais) de cette manière : « *Le terme s'applique aussi bien à des environnements réels qu'à des constructions abstraites, telles que des compositions musicales ou des montages sur bande, en particulier lorsqu'ils sont considérés comme faisant partie du cadre de vie.* »
Avec des jeunes enfants, le travail sur le paysage sonore se révèle très pertinent car il permet de mettre en place des compétences d'écoute, sans se soucier des connaissances musicales que les enfants n'ont pas encore.

1) Comment se procurer des paysages sonores :

A) Sur CD :
Il existe de nombreux disques présentant des paysages sonores, soit à des fins commerciales soit à des fins pédagogiques, notamment pour toutes les ambiances champêtres et campagnardes.

B) Sur Internet :
Sur le site suivant :
http://www.lesondujour.com/ , Vous trouverez une foultitude de paysages sonores différents. C'est en partant d'un extrait de ce site que je vous proposerai ci-dessous deux exemples d'exploitation en classe.

C) *Fabriquer soi-même son paysage sonore.*
Ce n'est pas compliqué et on peut trouver une multitude d'occasions où on peut créer son propre paysage sonore (entrée d'un train en gare de Belfort, Sortie d'école, etc…) Il suffit de bien choisir son moment afin qu'il possède différentes séquences, différents moments, clairement identifiables, et d'un enregistreur numérique (ou d'un minidisque) pour enregistrer. Si cela vous tente, votre CPEM possède deux minidisques qu'il peut vous prêter et il peut même vous accompagner dans la réalisation de ces enregistrement et leur utilisation en classe.

2) Un exemple d'exploitation en classe : cycle 1 et 2

EN CYCLE 1 : repérer les successions

Je vous propose de travailler sur l'extrait sonore **« Inde travelling sonore 001 »,** qui se trouve sur le site www.lesondujour.com
C'est un extrait court, qui présente des éléments clairement identifiables et présentés successivement.

i) On définira d'abord avec les enfants la liste des éléments entendus. On essaiera d'atteindre l'exhaustivité, mais en fonction de la classe et des réactions des élèves celle-ci peut être abandonnée sans craindre de dévoyer l'activité.
Voici la liste de ces éléments :

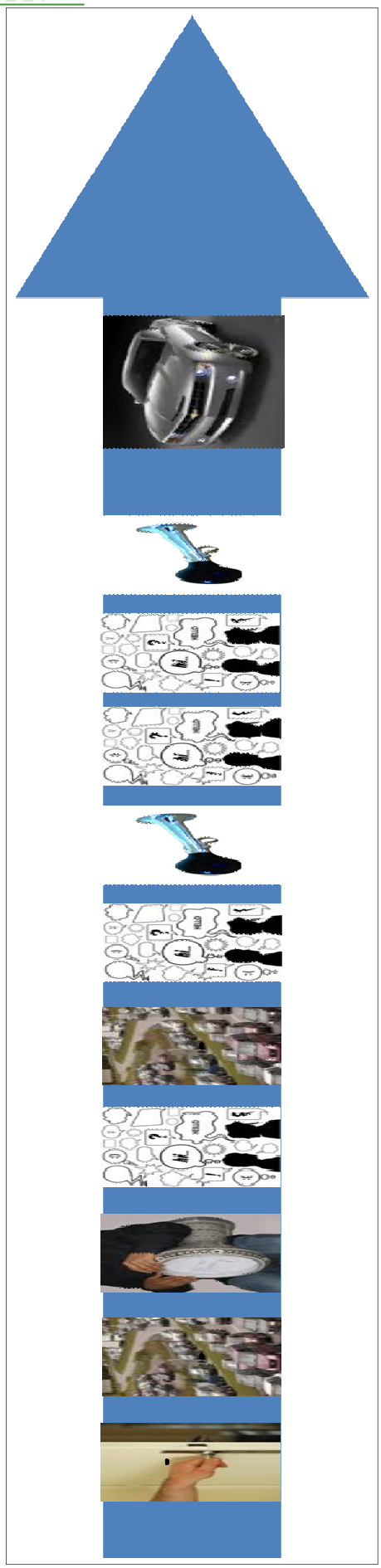
⇒ Une porte qu'on ouvre, elle grince.
⇒ Au moment où cette porte se ferme, on entend des bruits de circulation automobile.
⇒ Des instruments de percussions
⇒ Deux personnes discutent dans une langue étrangère.
⇒ A nouveau des bruits de circulation automobile.
⇒ Un homme compte en anglais : « One, two, three, four »

⇒ Un coup de klaxon, un camion passe.
⇒ Un homme parle, on entend également des klaxons et des bruits de la ville.
⇒ Un homme chante.
⇒ Klaxon
⇒ Une voiture passe.
⇒ Applaudissements.
⇒ Une personne dit « Thank you »
⇒ On entend ces personnes s'éloigner du micro.
⇒ Une personne pose une question dans une langue étrangère.
⇒ Quelques gazouillis d'oiseaux.
⇒ La réponse vient « Jean-Charles ».

L'intérêt de cette phase de travail, est « d'aiguiser » l'oreille des enfants, de les pousser à être le plus attentifs possible pour repérer le petit détail sonore qu'il est difficile de discerner.

ii) A partir de ces éléments, et d'images ad-hoc on pourra construire un musicogramme. Ci-contre, vous pouvez en voir un possible.

iii) Une fois ce travail effectué, on pourra envisager une « recréation » de ce paysage sonore en classe, en utilisant les sons qu'on produire avec son corps (voix, percussions corporelles, etc…) les instruments de la classe, des objets sonores, etc…



<u>En cycle 2, discerner les simultanéités</u>

En cycle 2, on pourra partir du même procédé, mais on y ajoutera la dimension polyphonique. Par exemple, en même temps que les deux hommes parlent, il y a un arrière plan sonore. Cet arrière plan sera analysé et sur le musicogramme on pourra voir plusieurs lignes relatant ces simultanéités.

II. Un exemple de travail en cycle 3 : LE DEBUT DU SACRE DU PRINTEMPS

1) Situation historique :

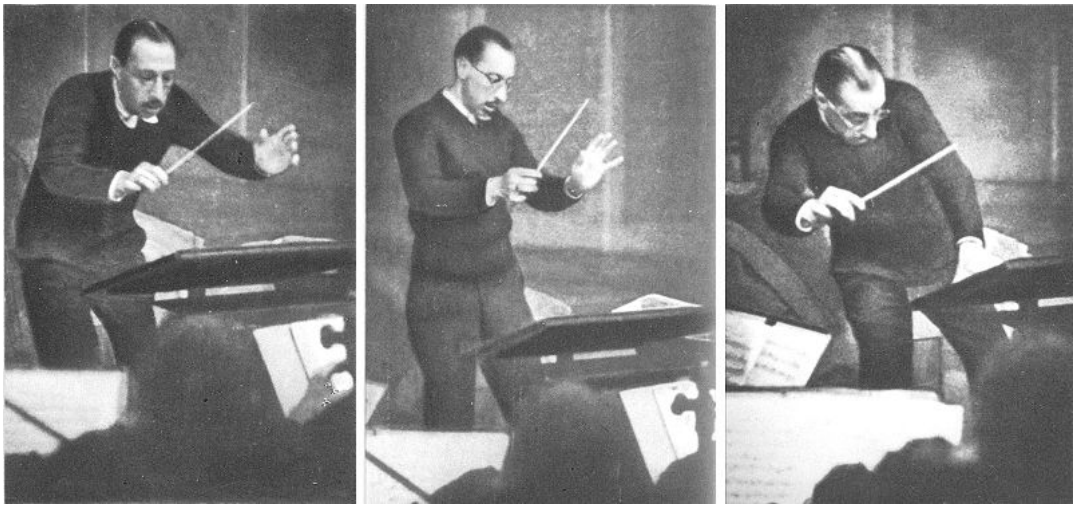
Les pages musicales décrivant un paysage sont nombreuses dans l'histoire de la musique. Parmi celles-ci, je vous propose un exemple : Les premières minutes du ballet de Stravinski : « Le sacre du printemps ». Ce ballet, créé en 1913 est une œuvre majeure du début du XXème siècle. A sa création, à Paris, au théâtre des Champs Elysées, elle déclencha un scandale, la salle hua et moqua cette œuvre dont elle ne comprenait pas les codes nouveaux. Pourtant, Stravinski était déjà un maître reconnu et la chorégraphie du ballet fut confiée à Diaghilev et à ses célèbres ballets russes !

Les cinq premières minutes de cette œuvre peuvent justement s'entendre comme un paysage sonore. Il décrit le monde qui s'éveille avant l'apparition du printemps. Je vous propose donc de travailler autour de cette écoute.

Décor original de Nicholas Roerich pour la première partie du *Sacre du printemps*, en 1913

Le sacre est divisé en deux tableaux : le passage du début appartient donc au premier tableau, appelé « L'Adoration de la Terre »
Lors de sa création, en 1913, voici les notes du programme qu'avaient reçu les spectateurs au sujet du premier tableau :
« Premier tableau : L'Adoration de la terre :
Printemps. La terre est couverte de fleurs. La terre est couverte d'herbe. Une grande joie règne sur la terre. Les hommes se livrent à la danse et interrogent l'avenir selon les rites. L'Aïeul de tous les sages prend part lui-même à la glorification du Printemps. On l'amène pour l'unir à la terre abondante et superbe. Chacun piétine la terre avec extase.

2) Travail d'écoute :

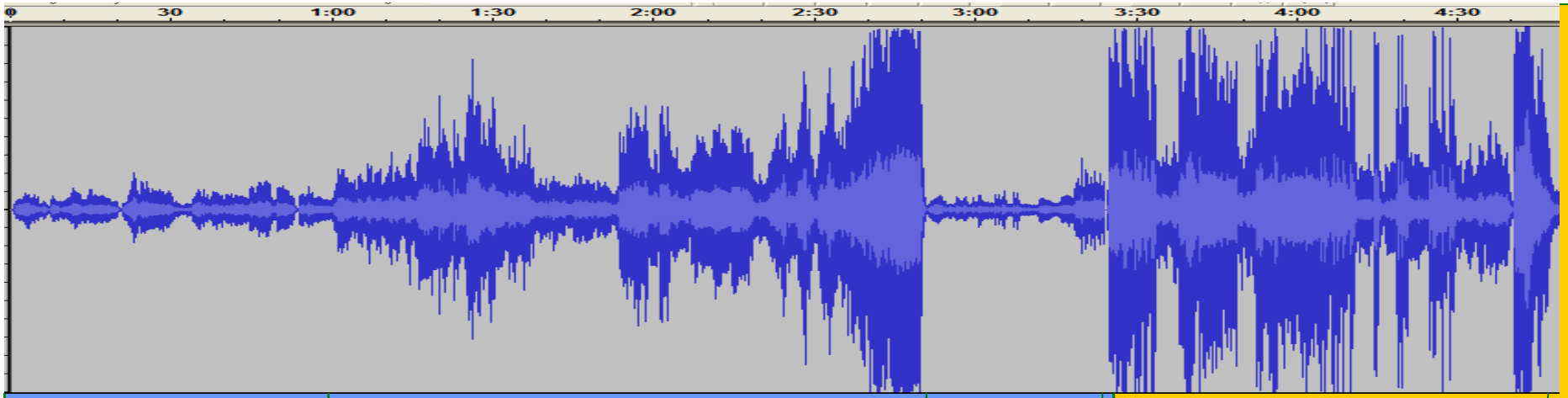


Igor Stravinski dirigeant en 1929.

Nous proposons donc d'écouter les cinq premières minutes de ce premier tableau, ce qui correspond à l'ensemble du premier mouvement : INTRODUCTION, et au début du second AUGURES PRINTANIERS.
C'est donc un passage assez long que nous nous proposons d'écouter ici. Ce sera donc un des objectifs de ce travail, en cycle 3 : Supporter une écoute longue.

Afin de représenter graphiquement le déroulement de l'extrait sonore, je vous propose d'utiliser la représentation graphique produite en ouvrant simplement le fichier son dans le logiciel AUDACITY. Cette représentation montre déjà assez clairement les différents moments de l'œuvre.

Une fois, la structure de l'œuvre élaborée, on pourra envisager une « recréation » de celle-ci par la classe.



Le basson réveille la Terre avec un thème lent (figure 1) et un son tendu, du au fait qu'il joue dans l'aigu de l'instrument.
Il joue d'abord seul, puis est accompagné des bois (clarinettes essentiellement). A 45 secondes, le cor anglais entre avec un son plus « mordant ».

A 1min13, entrée des cordes en pizzicati, en arpèges. On ne les a pas encore entendues jusque là. Stravinski ménage ses effets, on ne les entendra que sous forme sporadique dans les trois premières minutes de cette pièce.
Leur entrée marque le début d'un crescendo d'orchestre d'une minute trente (il se voit, dans le tracé d'Audacity). On entend de plus en plus d'instruments qui jouent tous de plus en plus de notes et de plus en plus fort : La Terre s'éveille…
A 2 min 50 le crescendo s'interrompt brutalement, après qu'on ait entendu des sonneries de trompettes.

Cette phase termine le premier mouvement de cette pièce, il sert de transition : on entend à nouveau le basson solo qui redonne une partie du thème du début. Les bois jouent ensuite mais ce n'est que pour installer les cordes qui font entendre pour la première fois une idée rythmique autour de trois notes (figure 2) qui installe une pulsation implacable, trépidante, qui sera le moteur du mouvement suivant.

C'est le début du deuxième mouvement de cette pièce : Les augures printaniers. L'ambiance préparée à la fin du mouvement précédent est tonitruante. Le RYTHME et la PULSATION sont les dictateurs de ce mouvement. On est emporté par une pulsation scandée avec des accords violents. Cette scansion est d'abord appuyée par des accents décalés aux cors. Puis différents instruments jaillissent avec des traits virtuoses comme autant de bourgeons qui éclateraient, autant de jaillissements de la vie ! Chaque saillie est VIRTUOSE, FORTISSIMO et très rythmique. A 4min 40, l'extrait va se terminer sur un arpège fortissimo emmené par les cuivres et qui marque une sorte de POINT A LA LIGNE de la musique.

NUANCES : mezzo forte Crescendo on terminera Fortissimo Piano

FORTISSIMO

I : L'adoration de la Terre, Introduction

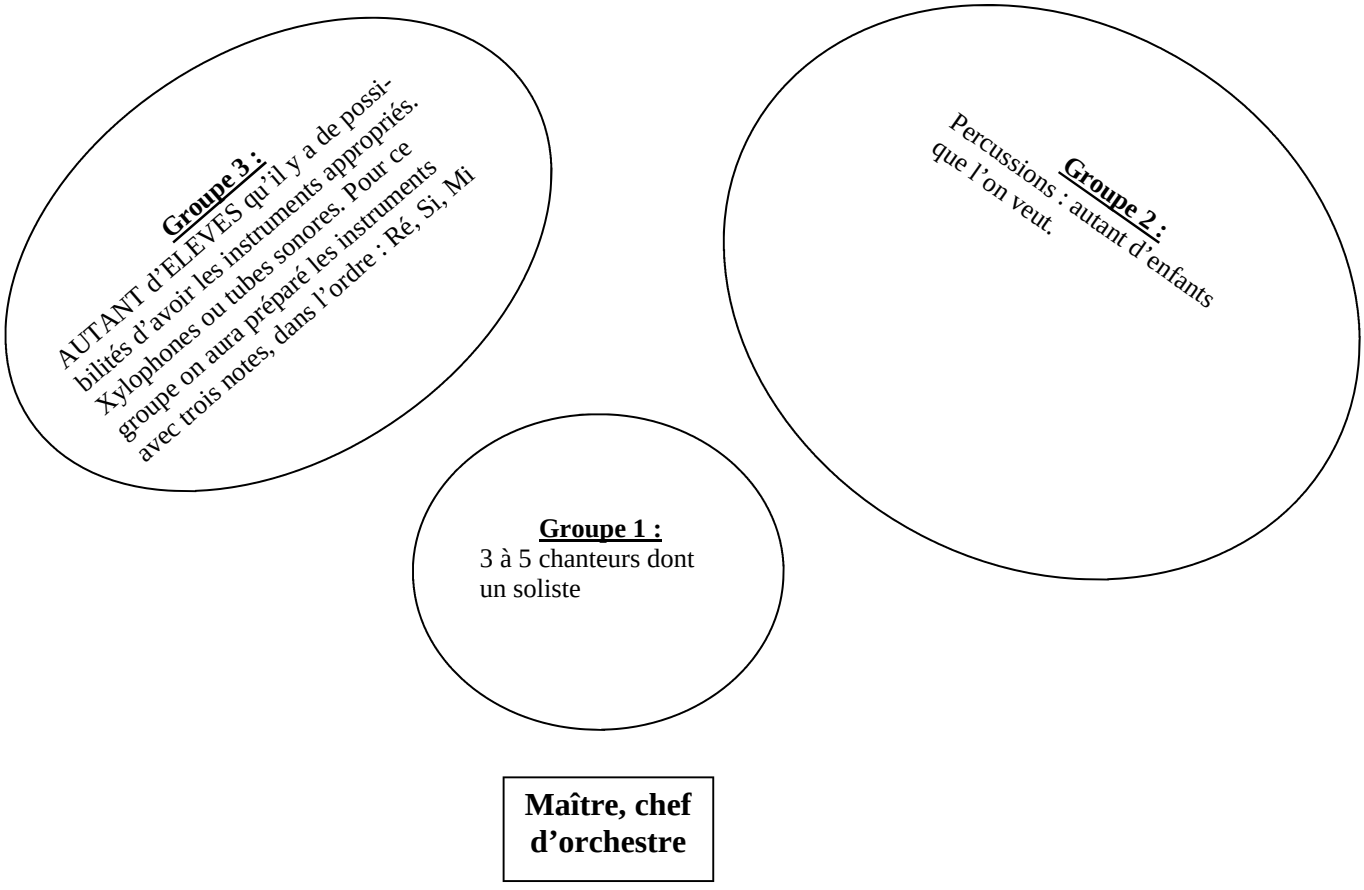
II : L'adoration de la Terre, Les augures printaniers

Figure 1 : Thème 1 du Sacre du printemps.

Figure 2 : Thème 2, idée rythmique de trois notes pour la mise en place du tempo.

3) Recréation en classe :

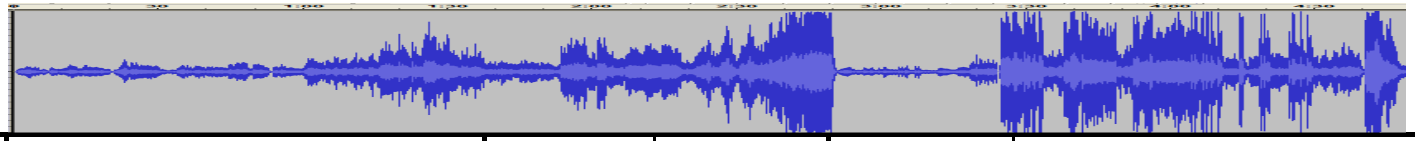
Une fois ce travail d'écoute réalisé, il pourra être intéressant de « reproduire » cette partition en classe avec les instruments dont on dispose. Pour ce faire, je vous propose d'utiliser le dispositif suivant :


Groupe 3 :
AUTANT d'ELEVES qu'il y a de possibilités d'avoir les instruments appropriés. Xylophones ou tubes sonores. Pour ce groupe on aura préparé les instruments avec trois notes, dans l'ordre : Ré, Si, Mi
Groupe 2 :
Percussions : autant d'enfants que l'on veut.
Groupe 1 :
3 à 5 chanteurs dont un soliste
Maître, chef d'orchestre

On fera ensuite jouer le musicogramme de la page suivante (on peut le construire avec les élèves, mais on peut aussi directement utiliser celui-ci si on veut). Vous constaterez que, par rapport à la partition de Stravinski, l'ensemble a été modulé au demi ton supérieur afin de rendre la chose exécutable en classe avec les instruments qu'on peut y trouver.

De même, le thème a été simplifié. Si vous n'êtes pas lecteur, vous pouvez trouver une version midi du thème, sur le site Internet du CPEM (http://vincent.michelat.sfr.fr/)

Bon travail !!!



	Première partie, éveil de la terre		Césure	Intermède	Installation du tempo	Crescendo final	
Chanteur soliste :	Chante un fois seul le thème 1 (Fig.A)	Chantent tous ensemble DEUX FOIS le thème 1, en commençant piano et en produisant un crescendo allant vers le fort.	Une note brève dans le médium chantée très fort.	Thème 1 rechanté pianissimo.	Silence	silence	Improvisation : En utilisant la figure B, densification du discours et crescendo en utilisant cette fois ci des interventions brèves, explosives sur un groupe de notes, de syllabes ou de sons.
Groupe 1, chanteurs :	Silence		Une note brève dans le médium chantée très fort.	silence	Silence	silence	
Groupe 2 percussions	Silence	Les instruments rentrent les uns après les autres, très doucement et en jouant très peu de choses. Petit à petit, les instruments densifient leurs interventions, et jouent de plus en plus fort.	Une note brève très fort.	silence	Silence	Entrée des percussions qui marquent le tempo de plus en plus fort en frappant les noires sur les notes jouées par les xylophones et les tubes sonores.	
Groupe 3, xylophones et tubes sonores	Silence		Une note brève très fort.	Silence	Ils jouent le thème 2 (figure C), très fort et ne s'arrêtent plus jusqu'à la fin.		
Remarques :	C'est ici l'idée du solo de basson qui est reprise. Le tempo est assez libre, peu marqué.	Il s'agit ici de recréer le crescendo d'orchestre. Cette partie du travail peut être travaillée en amont : Comment ajouter progressivement des instruments, densifier un discours, et en augmenter le volume pour qu'on évolue de peu et piano à BEAUCOUP ET TRES FORT. On pourrait représenter ce qui se passe ici à l'aide de la figure B.	Pour marquer cette coupure le « chef » (le maître dans un premier temps, mais un élève aussi pourquoi pas…) doit décider d'un signe qui sera connu de tous.		Le chef doit donner le tempo du thème 2. Il le garde ensuite et le marque jsuqu'à la fin qu'il indiquera.		

Figure A : Thème 1

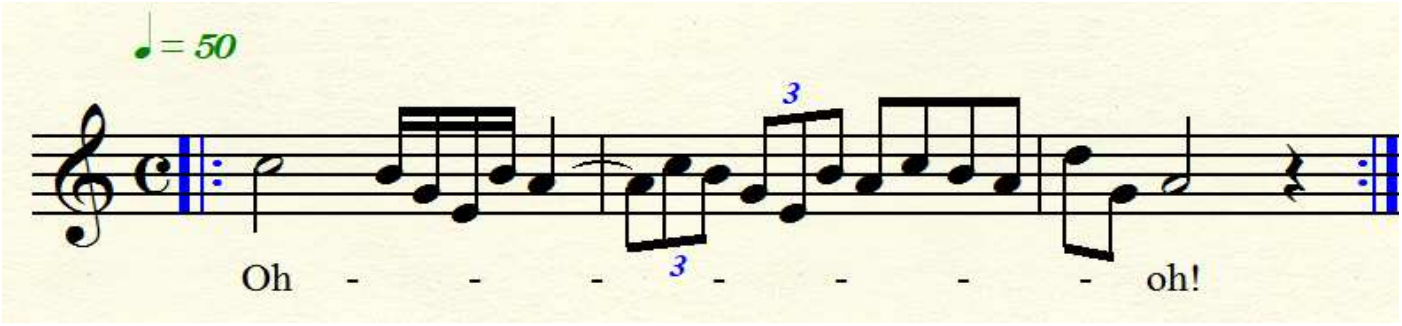


Figure B : densification et crescendo

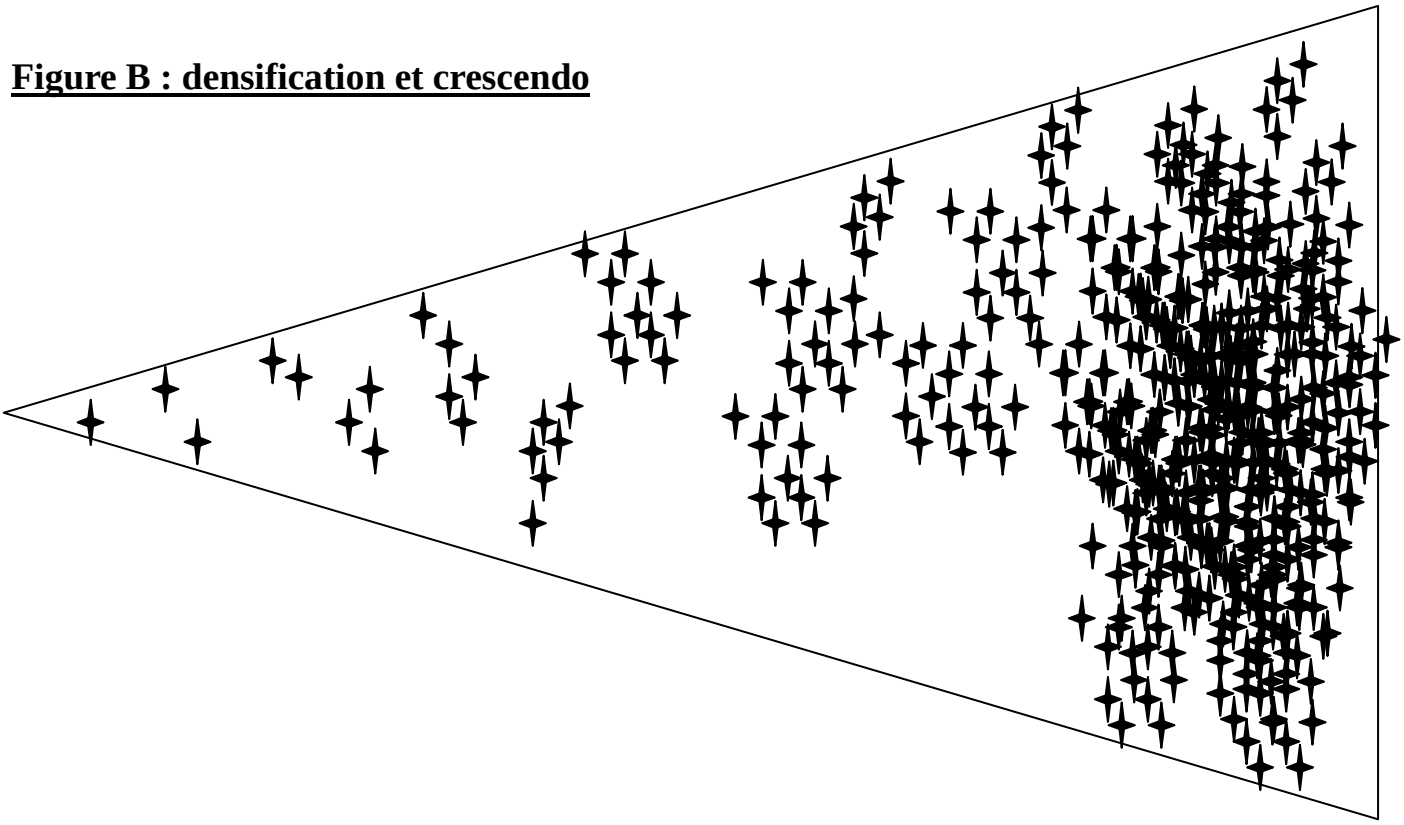


Figure C : Thème 2